

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

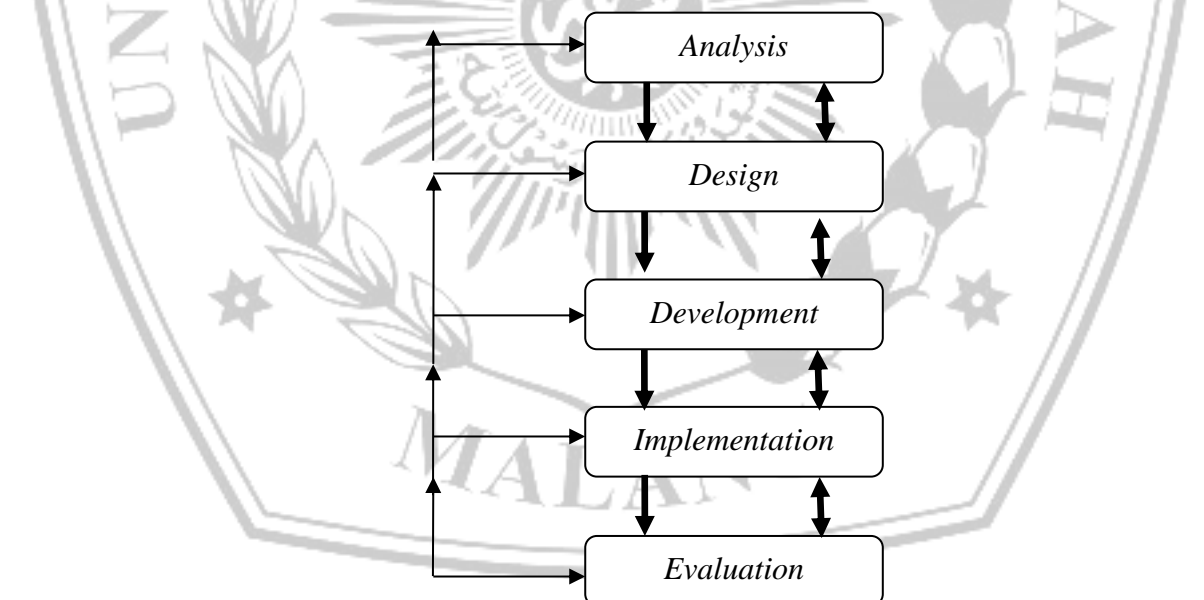
##### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian yang mengembangkan atau menghasilkan suatu bahan ajar interaktif. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2011: 407) bahwa Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) merupakan model penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dengan melakukan uji coba keefektifan dan kevalidan produk terlebih dahulu sebelum diimplementasikan pada pembelajaran. Untuk menghasilkan suatu produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan digunakan untuk menguji kevalidan produk agar dapat berfungsi dengan baik.

Terdapat beberapa model pengembangan akan tetapi pada pengembangan media *PELOK 3D* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Urutan-urutan kegiatan yang sistematis sehingga dalam upaya menyelesaikan permasalahan kurangnya minat belajar siswa. Model ini memiliki lima langkah yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti bahan ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan sebagainya (Tegeh dkk, 2014 : 41) hal tersebut sejalan dengan pendapat Waskito (dalam Mulyatiningsih, 2012: 199) ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk salah satunya adalah media

pembelajaran. Alasan penggunaan model ADDIE karena model penelitian ini terfokus pada penelitian pengembangan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu media pembelajaran (Suryani dkk, 2018:124) .

ADDIE merupakan singkatan dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam mengembangkan media pembelajaran, yaitu : *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Setiap langkah yang akan dilakukan selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang telah diperbaiki sehingga dapat diperoleh produk yang efektif merupakan salah satu kelebihan Model pengembangan ADDIE. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan di dalam prosedur pengembangan produk sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini adalah bagan tahapan model ADDIE.



**Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE Sugiyono (2011: 407)**

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan yang digunakan dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut :

### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan data awal yang dibutuhkan untuk dasar dilakukannya penelitian. Pada tahap analisis peneliti melakukan beberapa kegiatan dalam penggalan informasi yang dibutuhkan. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas serta bagaimana respon siswa ketika pelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SDN 1 Kendalrejo Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru kelas guna sebagai penggalan informasi bagaimana proses pembelajaran di sekolah. Adapun beberapa data yang didapatkan dari observasi lapangan adalah sebagai berikut :

#### a. Memeriksa penyebabnya dibutuhkan pengembangan

Prosedur ini bertujuan untuk mengetahui penyebab permasalahan yang dialami sehingga membutuhkan suatu pengembangan. Pada penelitian ini terdapat penyebab utama diperlukannya pengembangan adalah tidak tersedianya media pembelajaran yang bersifat tematik sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan masih seputar gambar sehingga kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar yang berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa kelas IV dalam kelas.

b. Menentukan tujuan pembelajaran

Prosedur ini dilakukan agar ada kesesuaian antara tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran. Patokan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu pada tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang perlu dikuasai oleh siswa.

c. Menganalisis karakteristik siswa kelas IV

Sikap siswa terhadap proses pembelajaran adalah salah satu bagian analisis karakter yang dilakukan dengan tujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa. Karakteristik siswa kelas IV SDN 1 Kendalrejo Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, dan memiliki cara belajar yang konkrit.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah mendesain media pembelajaran yang dikembangkan dan menentukan metode pengujian yang tepat. Tahap desain media terdiri dari beberapa langkah berikut :

a. **Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator**

Kompetensi Dasar dan indikator yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran harus sesuai dengan pedoman kurikulum, silabus, dan RPP untuk menciptakan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian ini materi yang digunakan adalah Tema Daerah Tempat Tinggalku subtema Lingkungan Tempat Tinggalku karena pada tema tersebut terdapat materi kondisi kenampakan alam serta menuliskan kondisi

kenampakan alam yang merupakan materi dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas IV.

### **1) Kompetensi Dasar IPS**

- a) Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis sekitar.
- b) Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya.

#### **Indikator :**

- a) Mampu menjelaskan kondisi kenampakan alam.
- b) Menjelaskan kenampakan alam daratan dan dampaknya bagi masyarakat.
- c) Membedakan pantai, dataran rendah dan dataran tinggi.

### **2) Kompetensi Dasar IPA**

- a) Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- b) Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat.

#### **Indikator :**

- a) Menyebutkan kondisi alam suatu tempat
- b) Menjelaskan pemanfaatan SDA bagi masyarakat

### **Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia**

- a) Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi, panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

- b) Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi, panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.



**Indikator :**



- a) Menuliskan kondisi kenampakan alam.  
b) Menceritakan kembali teks tentang kenampakan alam.

**b. Mendesain Produk**

Pada tahap ini memastikan bahwa produk yang diciptakan sesuai dari segi tampilan dan bahan yang digunakan, serta mengetahui kevalidan dari media yang akan dikembangkan.

**Tabel 3.1 Tahapan Desain Produk**

Tahapan	Gambar
1. Merakit papan triplek dan kayu untuk alas dan penutup	
2. Papan triplek dan kayu terbuka	

Tahapan	Gambar
3. Papan triplek dan kayu tertutup	
4. Membuat gambar 3D kenampakan alam	

### 3. Pengembangan (*Development*)

Desain produk yang telah disusun, dikembangkan sesuai dengan tahapan berikut :

#### a. Membangun konten

Konten yang dimaksud adalah hal penting yang dapat menarik siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan media Pelok 3D tidak lepas dari sistem pembelajaran, media Pelok 3D disesuaikan dengan RPP dan diolah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

#### b. Mengembangkan panduan untuk guru

Panduan ini berisi tentang cara penggunaan media Pelok 3D dan petunjuk khusus yang perlu dipahami oleh guru. Panduan berisi profil pengembang

media, kata pengantar, daftar isi, panduan penggunaan media Pelok 3D, dan daftar pustaka.

c. Melakukan validasi ahli

Validasi ahli merupakan tahapan pengembang media meminta bantuan pada ahli media untuk menilai produk awal berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pada penelitian ini melibatkan validasi ahli yaitu ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media.

d. Melakukan revisi formatif

Tahap terakhir yaitu melakukan revisi produk sebelum diimplementasikan di sekolah. Ada tiga tahapan pada revisi formatif, yaitu uji coba satu-satu, uji kelompok, dan uji lapangan. Hasil dari seluruh tahap pengembangan adalah produk media pembelajaran yang valid untuk siswa SD kelas IV.

**Tabel 3.2 Kriteria Subjek Validasi Uji Coba Media Pembelajaran**

No	Subjek Uji Coba	Kriteria
1.	Ahli Media Pembelajaran	1. Magister Pendidikan (Lulusan S2) 2. Dosen mata kuliah Media Pembelajaran
2.	Ahli Materi Pembelajaran	1. Magister Pendidikan (Lulusan S2) 2. Dosen mata kuliah Pembelajaran Tematik
3.	Ahli Pembelajaran	1. Sarjana Pendidikan (S1) 2. Guru Kelas IV
4.	Pengguna (responden) siswa	1. Siswa kelas IV Sekolah Dasar

**4. Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi dilakukan pada kelas IV SDN 1 Kendalrejo Durenan dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa. Sebelum pengimplementasian media PELOK 3D, guru mempersiapkan komponen dari media agar tidak ada yang tertinggal. Selanjutnya guru mempersiapkan siswa agar tenang dan siap menerima



pelajaran. Untuk diawal guru menjelaskan pengarahannya tentang media dan cara penggunaannya agar siswa lebih tertarik dalam menerima pembelajaran.

Implementasi media PELOK 3D akan diimplementasikan kepada siswa secara berkelompok. Selama uji coba berlangsung, pengembang media membuat catatan terkait kekurangan maupun kendala yang terjadi ketika produk diimplementasikan sebagai bahan evaluasi. Setelah pengimplementasian media PELOK 3D selesai, siswa diberi angket untuk mengetahui respon siswa terkait penggunaan media PELOK 3D.

## **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil implementasi media PELOK 3D yang telah dilakukan dan dilakukan analisis untuk mengetahui kevalidan dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa digunakan untuk melihat kualitas media yang dikembangkan. Setelah dilakukan evaluasi kemungkinan adanya kekurangan pada media dan diperlukan adanya revisi produk.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Setelah dilakukan observasi di SDN 1 Kendalrejo Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek saat pembelajaran guru belum maksimal dalam penggunaan media ketika proses belajar mengajar maka dari itu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dan masih beberapa siswa yang fokus pada pembelajaran. Penelitian dan pengembangan media ini dilaksanakan di SDN 1 Kendalrejo Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek. Penelitian dilakukan

pada 03 Agustus 2020 semester genap tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Kendalrejo yang berjumlah 6 siswa.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pada Penelitian menggunakan model pengembangan yang tepat juga harus perlu menentukan teknik pengumpulan data yang tepat dan relevan. Teknik pengumpulan data adalah langkah yang strategis dalam penelitian, karena untuk mengumpulkan data. Karena pada dasarnya yang paling utama dalam penelitian adalah data (Sugiyono, 2015: 224). Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berdasarkan variabel adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang nantinya akan digunakan untuk menggali serta menghimpun penelitian. Pada penelitian ini, observasi dilakukan pada tanggal 12 Desember 2019. Observasi awal bertujuan untuk mengetahui tentang cara guru mengajar, kegiatan belajar siswa di dalam kelas serta sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan secara nonpartisipatif yaitu pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan melainkan hanya mengamati jalannya kegiatan.

2. Wawancara

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dua kali yaitu pada observasi awal dan pengimplementasian. Observasi awal dilakukan pada tanggal 12 Desember 2019 dengan narasumber guru kelas dan siswa kelas IV. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan guru dan siswa untuk kegiatan pembelajaran.

### 3. Angket atau kuesioner

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dan kevalidan media yang dikembangkan. Pada penelitian ini yang menjadi sasaran angket validasi adalah sebagai berikut :

- a. Instrumen angket untuk ahli materi
- b. Instrumen angket untuk ahli media pembelajaran
- c. Instrumen angket untuk ahli pembelajaran
- d. Instrumen angket untuk respon siswa

Pemberian angket kepada siswa dilakukan pada saat pengimplementasian media PELOK 3D sudah selesai dilakukan. Angket disebarakan ketika melakukan uji coba produk dengan harapan memperoleh lebih banyak data dan dapat melakukan analisis lebih lanjut terhadap kevalidan media PELOK 3D. Data yang diperoleh selain untuk bahan analisis juga digunakan sebagai panduan untuk revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh untuk memperoleh catatan penting atau dokumen terkait masalah yang diteliti. Selain dokumen penting dokumentasi dapat berupa foto dan lain sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini berisi foto-foto selama proses pengembangan media dan proses pengimplementasian media PELOK 3D.

### 5. Tes

Tes dilakukan untuk memperoleh hasil penelitian. Tes disusun dengan 15 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Untuk mengetahui hasil uji coba pengembangan media Pelok, tes diberikan pada siswa sebelum melakukan

pembelajaran dan sesudah agar lebih maksimal dalam mengukur hasil penelitian.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara peneliti melakukan sebuah pengamatan dengan terjun langsung ke lapangan guna untuk mengamati proses pembelajaran di Sekolah. Lembar observasi yang digunakan berbentuk *check list* dan berisi pernyataan tertulis untuk memperoleh informasi saat uji coba media PELOK 3D dilaksanakan. Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi :

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Analisis Kebutuhan**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Kegiatan Pembelajaran	1. Sekolah menerapkan pembelajaran tematik	1	9
		2. Pembelajaran berpusat pada siswa	2	
		3. Pembelajaran tematik menggunakan media	3	
		4. Media sesuai dengan karakteristik siswa	4	
		5. Media yang digunakan berbasis tematik	5	
		6. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran	6	
		7. Kondisi kelas kondusif	7	
		8. Siswa mudah menerima materi	8	
		9. Siswa antusias untuk belajar	9	

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Observasi Penggunaan Media dalam Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Kegiatan Pembelajaran	1. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media PELOK 3D	1	6
		2. Kegiatan pembelajaran lebih kondusif	2	
		3. Kegiatan pembelajaran lebih menarik dan bervariasi.	3	
		4. Media PELOK 3D membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran.	4	
		5. Siswa menggunakan media PELOK 3D sesuai dengan petunjuk yang diberikan.	5	
		6. Guru melibatkan siswa untuk menjawab soal-soal dalam media PELOK 3D.	6	
2.	Guru	7. Menciptakan media yang kreatif.	7	3
		8. Guru dapat menggunakan media PELOK 3D dengan mudah.	8	
		9. Penggunaan media PELOK 3D mempermudah guru dalam menyampaikan materi.	9	
		10. Media PELOK 3D dapat meningkatkan kualitas mengajar guru.	10	

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen respon siswa terhadap penggunaan media PELOK 3D pada kegiatan pembelajaran.

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Respon Siswa dalam Penggunaan Media**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Respon Siswa	1. Media PELOK 3D membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran.	1	5
		2. Media PELOK 3D membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	2	
		3. Media PELOK 3D dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.	3	
		4. Media PELOK 3D membantu siswa untuk berpikir kritis.	4	
		5. Siswa memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media PELOK 3D.	5	

## 2. Pedoman Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dan data terkait pentingnya dilakukan pengembangan media pada pembelajaran tematik kelas IV. Wawancara ditujukan kepada guru kelas IV SDN 1 Kendalrejo Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman wawancara yang telah dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh guru dan siswa.

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan**

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Nomor Item
1.	<b>Kondisi sekolah (permasalahan)</b>	1. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah	1
		2. Permasalahan yang sedang dihadapi di sekolah	2
		3. Dampak dari permasalahan tersebut	3
2.	<b>Kegiatan Belajar Mengajar</b>	4. Sikap siswa saat proses pembelajaran berlangsung.	4
		5. Faktor pendukung saat mengajar	5
		6. Faktor penghambat pada saat mengajar	6
		7. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah	7
3	<b>Pembelajaran di Kelas IV</b>	8. Cakupan materi tema Kegemaranku Subtema Gemar Berolahraga	8
		9. Media yang digunakan untuk menyampaikan tema Daerah Tempat Tinggalku subtema Lingkungan Tempat Tinggalku	9
		10. Kendala yang dihadapi guru ketika menyampaikan materi tema Daerah Tempat Tinggalku subtema Lingkungan Tempat Tinggalku	10
		11. Media pembelajaran yang diharapkan oleh guru	11

Selain melakukan wawancara untuk menganalisis kebutuhan, pada penelitian ini juga dilakukan wawancara ketika pengimplementasian media PELOK 3D. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman wawancara :

**Tabel 3.7 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Implementasi Media**

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Proses Pembelajaran	1. Penggunaan komponen pembelajaran	1
		2. Sikap siswa selama pembelajaran berlangsung	2
2.	Materi Pembelajaran	3. Materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar	3
		4. Materi pembelajaran terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa	4
3.	Media Pembelajaran	5. Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	5
		6. Media pembelajaran sesuai dengan materi	6
		7. Media pembelajaran aman digunakan ketika pembelajaran.	7
		8. Media pembelajaran dapat membantu kegiatan pembelajaran	8

### 3. Lembar Angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, dan respon siswa. Berikut ini kisi-kisi angket ahli materi Sekolah Dasar:

**Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Indikator
1.	Pembelajaran	1. Media relevan dengan materi pembelajaran	1	4
		2. Media sesuai dengan tema	2	
		3. Media sesuai dengan Kompetensi Dasar	3	
		4. Media sesuai dengan indikator	4	
2.	Kurikulum	5. Media bersifat relevan dengan materi yang dipelajari siswa	5	4
		6. Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	6	
		7. Manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas	7	
		8. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	8	
3.	Isi materi	9. Isi materi memiliki konsep yang tepat	9	2
		10. Isi materi yang disampaikan akurat	10	
4.	Interaksi umpan balik	11. Media mudah digunakan oleh guru	11	3
		12. Media dapat menanamkan konsep dengan benar	12	
		13. Media dapat mempermudah guru menyampaikan materi	13	

Validasi media pembelajaran pada penelitian ini adalah hal yang sangat penting. Validasi media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media PELOK 3D yang dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi ahli media pembelajaran.

**Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Indikator
1.	Kualitas penilaian media	1. Media mudah dibawa	1	4
		2. Media tahan lama dan tidak mudah rusak	2	
		3. Prosedur penggunaan media jelas	3	
		4. Media aman untuk diterapkan pada siswa SD	4	
2.	Konstruk (bentuk)	5. Tampilan media menarik	5	4
		6. Media sesuai dengan karakteristis siswa	6	
		7. Media mencukupi di dalam ruangan	7	
		8. Kombinasi warna menarik perhatian siswa.	8	
4.	Konten (isi)	9. Media sesuai dengan materi yang ditentukan	9	3
		10. Media bersifat tematik	10	
		11. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	11	
5.	Pengguna	12. Siswa mudah mengaplikasikan	12	1

Selanjutnya dilakukan validasi materi, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari materi yang disampaikan. Berikut ini kisi-kisi yang digunakan dalam angket ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari materi pembelajaran.

**Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Indikator
1.	Isi materi	1. Isi materi memiliki konsep yang tepat	1	8
		2. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	
		3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	3	
		4. Indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	
		5. Indikator sesuai dengan tema	5	
		6. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	6	
		7. Materi disampaikan dengan lengkap	7	
		8. Materi disampaikan dengan runtut	8	
2.	Teknik penyajian	9. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	9	3
		10. Materi disampaikan dengan menarik	10	
		11. Materi didukung dengan contoh soal	11	



Angket diberikan untuk memperoleh data dari pendapat tentang respon siswa terhadap pembelajaran tematik dengan menggunakan media Pelok 3D. Kisi-kisi angket respon siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Indikator
1.	Pengoperasian atau penggunaan media PELOK 3D	1. Media mudah digunakan oleh siswa. 2. Media mudah dipahami oleh siswa	1 2	2
2.	Respon siswa pada saat pemakaian media	3. Siswa tertarik dengan penggunaan media 4. Siswa termotivasi dalam belajar 5. Siswa memahami dengan jelas materi yang disampaikan dengan media PELOK 3D 6. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan media PELOK 3d 7. Siswa tertarik dengan tampilan media PELOK 3D 8. Ukuran media dapat menjangkau seluruh siswa	3 4 5 6 7 8	6
3.	Fasilitas pendukung	9. Mendapatkan pengalaman belajar secara langsung	9	1

4. Uraian soal tes

Tes disusun dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal essay sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tes diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Pelok 3D. Untuk soal ada di lampiran.

**Tabel 3.12 Kisi-kisi Uraian Soal Tes**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	IPS	1. Mampu menjelaskan kondisi kenampakan alam 2. Menjelaskan kenampakan alam dan dampak bagi masyarakat 3. Membedakan pantai, dataran rendah, dan datarn tinggi	2 2 2
2.	IPA	4. Menyebutkan kondisi alam suatu tempat 5. Menjelaskan pemanfaatan SDA bagi masyarakat 6. Menuliskan kondisi kenampakan alam	2 2 2
3.	BAHASA INDONESIA	7. Menceritakan kembali teks tentang kenampakan alam	2

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, maupun catatan lapangan secara sistematis yang dilakukan dengan tujuan mengetahui masalah yang ada di lapangan yang diperoleh dari responden (Sugiyono, 2010: 334). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara yang dilakukan secara terstruktur. Data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan dari ahli media pembelajaran dan ahli materi. Tahapan analisis data kualitatif sebagai berikut :

#### a. Tahap pengumpulan data (*Data Collection*)

Data yang diperoleh selama penggunaan media serta berbagai macam hal yang ditemui berupa penghambat dan pendukung serta kegiatan yang dilakukan siswa saat pembelajaran berlangsung.

#### b. Reduksi data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan berjumlah sangat banyak sehingga perlu dilakukan reduksi data yaitu dengan merangkum dan memfokuskan pada hal-hal yang bersifat penting,

#### c. Penyajian data (*Data Display*)

Data disajikan dalam bentuk uraian singkat atau dengan memberikan uraian deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media dan aktifitas yang dilakukan siswa serta faktor pendukung dan penghambat saat pembelajaran berlangsung.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh dari angket para ahli dan respon siswa.

### a. Analisis Kevalidan Media

Pada pengembangan media Pelok 3D validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi. Skor yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan *skala likert* sebagai berikut:

**Tabel 3.13 Kategori Penilaian Skala Likert**

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat sesuai/ sangat mudah/ sangat paham/ sangat menarik/ sangat efektif/ sangat valid/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.
2.	Skor 3	Setuju/ baik/ sesuai/ mudah/ paham/ menarik/ efektif/ valid/ bermanfaat/ memotivasi.
3.	Skor 2	Cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup paham/ cukup menarik/ cukup efektif/ cukup valid/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.
4.	Skor 1	Kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang mudah/ kurang paham/ kurang menarik/ kurang efektif/ kurang valid/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi.

Sumber : Sugiyono (2011: 135)

$$P = \frac{\sum x}{xi} \times 100\%$$

(Sumber : Arikunto, 2010: 282)

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum x$  : Jumlah skor setiap kriteria

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal

Kriteria validitas yang digunakan dalam validitas penelitian disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.14 Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kevalidan**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Baik	Sangat valid, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Valid, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup	Kurang valid, perlu revisi
4.	21-40%	Kurang Baik	Tidak valid, perlu revisi

Sumber : Arikunto (2010: 35)

Media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila sudah mencapai prosentase minimal 61% atau dalam kualitas baik.

b. Analisis Angket Validitas Respon Siswa

Data yang telah terkumpul dari angket respon siswa kemudian dianalisis dan selanjutnya dikumpulkan untuk mengetahui respon siswa dan kevalidan media PELOK 3D. Rata-rata setiap komponen dihitung dengan rumus sebagai berikut :

**Tabel 3.15 Kategori Penilaian Skala Guttman**

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Setuju/ Ya
2.	Skor 0	Tidak setuju/ Tidak

Sumber : Sugiyono (2011: 139)

Analisis diperoleh berdasarkan tanggapan siswa dengan menggunakan prosentase :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Sumber : Arikunto, 2010: 282)

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum x$  : Jumlah skor setiap kriteria

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal

Pengambilan keputusan kevalidan media PELOK 3D menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 sebagai berikut :

c. Analisis data tes

Analisis hasil tes yang telah diujikan pada kelompok kecil dan kelompok besar menggunakan rumus

$$S = \frac{SB}{SM} \times 100$$

Keterangan :

S = Skor hasil tes masing-masing siswa

SB = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Jumlah skor maksimal seluruh siswa

